



Pengembangan Model Pembelajaran Kuantum Simulatif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik SMP

Sholihul Hadi^{1✉} dan Rustono²

¹ Sekolah Menengah Pertama Kesatrian 2 Semarang, Indonesia

² Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima:

Maret 2017

Disetujui:

April 2017

Dipublikasikan:

Desember 2017

Keywords:

*quantum learning,
simulative, the game of
monopoly, speaking skills*

Abstrak

Kemampuan berbicara peserta didik SMP masih rendah meskipun beberapa model pembelajaran telah diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Hal itu diharapkan dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran yang lebih efektif. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsi kebutuhan model pembelajaran keterampilan berbicara menurut peserta didik dan guru, menyusun model pembelajaran, dan menguji keefektifan model pembelajaran tersebut dalam skala terbatas. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran kuantum simulatif yang berbantuan permainan monopoli. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan model dilakukan melalui tahap pendahuluan, pengembangan, uji coba, dan sosialisasi produk. Hasil uji keefektifan yang dilakukan di kelas VIII SMP Kesatrian 2 Semarang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelompok kontrol dan eksperimen pada pembelajaran keterampilan berbicara. Uji $t_{hitung} = 15,6710$, sedangkan $t_{tabel} = 1,991$. Artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Oleh karena itu, dapat dikatakan produk tersebut efektif.

Abstract

The speaking ability of learners in SMP remains low despite some learning model has been applied in learning of speaking. It is expected to be overcome by the use of more effective learning model. This research aims to describe the needs of model development needs, to create a model of learning, and and test the effectiveness of the learning model on a limited scale. The learning model researched is simulative quantum learning model which aided monopoly game. The type of research is research and development (R & D). Development of the model is done through the preliminary stage, development, testing, and socializing product. Effectiveness test results done in class VIII SMP Kesatrian 2 Semarang showed that there was significant difference between the average value of the control group and experimental. Test $t = 15.6710$, while t table = 1.991. This means that $t > t$ table. Therefore, it can be said that product effectively.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Jl. Pamularsih No.96, Kota Semarang, Jawa Tengah (50149)

E-mail: sholihulhadi21@gmail.com

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan suatu kebutuhan yang tidak bisa ditinggalkan oleh manusia sebagai makhluk sosial. Melalui komunikasi lisan, manusia dapat saling bertukar informasi, bertukar pikiran, perasaan, dan saling mengekspresikan diri. Keterampilan berbicara yang dimaksud tidak hanya berupa kemampuan mengeluarkan kata-kata, tetapi lebih jauh dari itu adalah kemampuan mengungkapkan gagasan dan perasaan kepada orang lain. Dalam komunikasi, orang tidak hanya menghasilkan tuturan yang mengandung kata-kata dan struktur-struktur gramatikal saja, tetapi mereka juga memperlihatkan tindakan-tindakan melalui tuturan-tuturan itu (Yule, 1996).

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman peneliti sebagai guru Bahasa Indonesia di SMP, umumnya siswa SMP masih mengalami kesulitan dalam berbicara. Sebagian besar peserta didik di SMP tidak mempunyai keberanian untuk berbicara, khususnya keberanian untuk mengemukakan pendapat. Rendahnya kemampuan berbicara peserta didik juga disampaikan oleh Subyantoro (2009). Ketika diinstruksikan untuk berbicara di depan kelas, rata-rata dari mereka perlu ditunjuk oleh guru.

Beberapa hal yang menyebabkan rendahnya kompetensi berbicara peserta didik dapat berasal dari siswa, guru, dan proses pembelajaran. Kelemahan yang tampak dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara adalah tidak digunakannya satu model pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk belajar dengan antusiasme yang tinggi. Faktor stimulus dari lingkungan turut menentukan perkembangan bahasa seseorang. Untuk itu, guru dituntut kreatif (Zulaeha, 2016) dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara. Permainan berbicara adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik (Subyantoro, 2009).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Zulaeha,

2013). Ada banyak model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara. Namun, sampai sekarang proses pembelajaran itu secara umum belum berhasil mencapai tujuannya secara maksimal. Banyak guru yang masih terjebak dalam praktik kegiatan belajar-mengajar yang cenderung membosankan bahkan membuat siswa menjadi tertekan (Alek dan Ahmad, 2010). Pendekatan dan metode yang digunakan guru dalam mengajar kurang bervariasi. Oleh karena itu, dibutuhkan satu model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Zulaeha, 2016).

Untuk mendukung proses pembelajaran keterampilan berbicara yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik diterapkan model pembelajaran kuantum simulatif. Menurut DePorter dan Hernacki (2010), quantum adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Model pembelajaran kuantum adalah model pembelajaran yang memudahkan proses belajar, yang memadukan unsur seni dan pencapaian yang terarah untuk segala mata pelajaran (Wena, 2011).

Pembelajaran kuantum yang diterapkan guru di sekolah memang dapat meningkatkan keterampilan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Akan tetapi, masih terdapat kendala, yakni peserta didik yang tidak mempunyai keberanian menyampaikan gagasannya melalui kegiatan berbicara menjadi semakin tertinggal oleh teman-temannya yang mempunyai keberanian berbicara. Oleh karena itu, perlu diupayakan pengembangan pembelajaran kuantum yang dapat mengurangi kesenjangan antara peserta didik yang mempunyai keberanian berbicara dan peserta didik yang pemalu. Sehubungan dengan hal itu, model pembelajaran kuantum dikembangkan menjadi pembelajaran kuantum simulatif yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran keterampilan berbicara pada peserta didik SMP.

Salah satu teknik pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran kuantum

simulatif adalah pembelajaran dengan menggunakan permainan sebagai sarana pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran ini digunakan secara terpadu, yaitu kegiatan belajar dan bermain diintegrasikan dengan materi pelajaran. Menurut Rusli (2104), penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran diharapkan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih meriah dan meningkatkan interaksi belajar.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran akan memberikan beberapa manfaat. Permainan dapat membentuk kecerdasan peserta didik karena permainan bersifat edukatif. Yang kedua, permainan dapat membantu tumbuh kembang anak (peserta didik). Hal itu didukung Suyatno (2005), yang menyatakan bahwa dengan permainan peserta didik dapat merumuskan pemahaman tentang konsep: kaidah-kaidah asas (prinsip), unsur-unsur pokok, proses, hasil dan dampak, dan lain-lain. Permainan dapat digunakan untuk memperagakan atau menirukan suatu keadaan yang sebenarnya. Melalui permainan yang dirancang secara khusus, peserta didik dapat mengalami sendiri suatu kejadian secara langsung. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara ini adalah permainan monopoli. Hal itu didasarkan pada kenyataan bahwa permainan monopoli dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara. Guru tinggal mengubah perintah atau deskripsi yang terdapat dalam kartu monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsi kebutuhan model pembelajaran keterampilan berbicara menurut peserta didik dan guru, menyusun model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, dan menguji keefektifan model pembelajaran tersebut dalam skala terbatas. Model ini diharapkan dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara sesuai dengan kebutuhan dan

karakteristik peserta didik. Tujuan akhirnya adalah keterampilan peserta didik SMP semakin meningkat.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan penelitian *Research and Development* (R & D) dengan empat langkah. Langkah-langkah itu hasil adaptasi dan modifikasi langkah penelitian *Research and Development* (R & D) Borg dan Gall. Keempat langkah tersebut adalah (1) tahap pendahuluan, (2) pengembangan produk, (3) uji coba produk, dan (4) sosialisasi hasil. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Langkah-langkah Penelitian

Langkah penelitian	Deskripsi langkah penelitian
Langkah I Pendahuluan	Analisis teoretis berbagai literatur Analisis praktis melalui observasi pembelajaran Analisis kebutuhan model pembelajaran
Langkah II Pengembangan	Pengembangan produk, yaitu pembuatan prototipe model pembelajaran kuantum simulatif Validasi produk, yaitu penilaian model dan perangkat model oleh pakar dan praktisi pendidikan Revisi produk, yaitu proses perbaikan model
Langkah III Pengujian	Uji coba terbatas, yaitu proses pengujian model pada peserta didik kelas VIII SMP Kesatrian 2 Mendeskrepsi hasil penelitian
Langkah IV Sosialisasi	Diseminasi, yaitu proses penyebaran hasil penelitian Implementasi, yaitu proses penerapan atau penggunaan hasil penelitian

Data penelitian meliputi tiga aspek. Data dan sumber data beserta instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data dan Sumber Data Penelitian

Aspek	Sumber	Instrumen
Kebutuhan pengembangan model menurut persepsi peserta didik dan guru	Peserta didik kelas VIII dan Guru Bahasa Indonesia SMPN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan, SMPN 1 Tuntang Kabupaten Salatiga, dan SMP Kesatrian 2 Semarang	Angket, Wawancara, Panduan Observasi, Panduan dokumentasi
Validasi model dan perangkat model pembelajaran kuantum simulatif	Dua orang dosen dan Guru Bahasa Indonesia SMP	Angket
Uji keefektifan model pembelajaran kuantum simulatif	Peserta didik kelas VIII dan Guru Bahasa Indonesia SMP Kesatrian 2 Semarang	Tes, Pedoman penilaian, Pedoman dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh data tentang kebutuhan pengembangan model pembelajaran, data hasil validasi ahli terhadap model dan perangkat model, serta data hasil uji keefektifan model. Ketiga data itu dapat diuraikan sebagai berikut.

Model Pembelajaran Kuantum Simulatif menurut Perspektif Peserta Didik dan Guru

Model pembelajaran sangat penting peranannya dalam pembelajaran karena penggunaan model yang tepat dalam pembelajaran dapat mengarahkan guru untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif. Metode mengajar guru yang baik akan memengaruhi belajar peserta didik (Hamdani, 2011). Jadi, kreativitas guru dalam penggunaan model merupakan kunci utama dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil wawancara dan pengamatan dapat dikatakan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan pengembangan model pembelajaran kuantum simulatif yang berbantuan permainan monopoli untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas VIII SMP. Produk hasil penelitian ini adalah model pembelajaran kuantum simulatif yang berbantuan permainan monopoli yang telah terekomendasi melalui uji validitas dan uji coba terbatas.

Model pembelajaran kuantum simulatif dikembangkan sesuai dengan hasil analisis angket yang diberikan pada guru dan peserta

didik. Karakteristik model yang diharapkan guru dan peserta didik itu meliputi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diharapkan, materi pembelajaran, proses pembelajaran, penilaian, penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran, dan komponen model. Kompetensi dasar yang diharapkan oleh sebagian besar guru dan peserta didik adalah menyampaikan persetujuan, sanggahan, dan penolakan pendapat dalam diskusi disertai dengan bukti atau alasan. Berkaitan dengan materi pembelajaran, sebagian besar guru dan peserta didik lebih cenderung memilih materi-materi praktis dan dekat dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran keterampilan berbicara, mereka lebih memilih ranah psikomotor daripada kognitif. Proses pembelajaran yang diharapkan guru dan peserta didik adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan menyenangkan. Dengan penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran, hal itu dapat terpenuhi. Penilaian keterampilan berbicara harapan guru dan peserta didik adalah penilaian yang lebih menitikberatkan pada aspek psikomotor melalui teknik nontes unjuk kerja. Selanjutnya, yang berkaitan dengan permainan monopoli, guru dan peserta didik mengharapkan permainan itu digunakan sebagai pelatihan keterampilan berbicara dengan durasi kurang lebih sekitar 40 menit. Sebagai pengguna model, guru mengharapkan model pembelajaran yang lengkap. Model pembelajaran paling tidak dilengkapi dengan silabus, RPP, materi ajar, LKPD, dan pedoman penilaian.

Desain Model Pembelajaran Kuantum Simulatif

Model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kuantum simulatif yang berbantuan permainan monopoli dan perangkat pembelajarannya. Model pembelajaran kuantum simulatif adalah model pembelajaran yang mengubah bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar dengan menggunakan metode simulasi. Interaksi-interaksi ini mencakupi unsur-unsur untuk belajar efektif yang memengaruhi kesuksesan siswa.

Model pembelajaran kuantum simulatif merupakan pengembangan model pembelajaran kuantum. Menurut Huda (2014), pembelajaran kuantum atau *quantum learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah untuk semua orang dan segala usia. Pembelajaran kuantum adalah proses belajar-mengajar atau upaya membelajarkan peserta didik dengan mengubah bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Penggubahan sumber belajar dan semua interaksi belajar bertujuan untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat.

Asas utama pembelajaran kuantum adalah konsep “bawalah dunia mereka ke dunia kita dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. Sesuai dengan asas utama tersebut, pembelajaran kuantum mempunyai lima prinsip, yaitu (1) segalanya berbicara, (2) segalanya bertujuan, (3) pengalaman sebelum pemberian nama, (4) akui setiap usaha, (5) jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan (DePorter, Reardon, Singer-Nourie, 2010).

Pembelajaran kuantum yang diterapkan guru di sekolah membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik yang aktif dan berani mempunyai kesempatan dan sarana yang tepat untuk menyampaikan pikiran dan perasaannya. Namun, peserta yang pemalu semakin minder dan takut di tengah-tengah keaktifan peserta didik yang lain. Dengan demikian, ketuntasan

belajar berbicara secara klasikal tidak tercapai dengan maksimal.

Sehubungan dengan hal itu, diperlukan pengembangan model pembelajaran kuantum untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Dalam pembelajaran keterampilan berbicara, model ini dikembangkan menjadi model pembelajaran kuantum simulatif dengan memodifikasi dan menambah langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran kuantum. Model pembelajaran kuantum simulatif dilaksanakan melalui tujuh langkah, yaitu (1) tumbuhkan minat, (2) amati dan alami, (3) namai, (4) perankan, (5) demonstrasikan, (6) ulangi, dan (7) rayakan sebagai pengembangan dari langkah-langkah pembelajaran dalam model pembelajaran kuantum yang dikenal dengan “tandur”.

Pembelajaran kuantum simulatif mengakomodasi kebutuhan akan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi semua peserta didik, baik yang pemberani atau pemalu. Model ini dapat memupuk kerja sama antar-peserta didik, sikap saling menghormati, dan menghargai, dapat meningkatkan kesantunan, budi pekerti, dan motivasi belajar peserta didik. Dalam suasana yang nyaman peserta didik dapat menumbuhkan keberaniannya berbicara. Model pembelajaran kuantum simulatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan jati diri dan kesadaran bahwa dirinya layak memperoleh penghargaan atas prestasi yang telah diraihinya.

Model pembelajaran kuantum simulatif mempunyai enam unsur, yaitu (1) tujuan dan asumsi, (2) sintakmatik, (3) sistem sosial, (4) sistem pengelolaan/reaksi, (5) sistem pendukung, dan (6) dampak instruksional dan pengiring. Berikut ini adalah uraian tentang unsur-unsur itu.

Setiap peserta didik memiliki pengalaman belajar dan kemampuan intelegensi yang berbeda-beda. Guru dapat membawanya pada pengalaman-pengalaman baru yang bernilai untuk menambah kualitas hidupnya. Tujuan penggunaan model pembelajaran kuantum simulatif adalah membantu peserta didik menggali potensi dan keterampilan yang

dimilikinya. Peserta didik akan lebih mudah menyampaikan ide atau gagasan dan perasaannya dengan media permainan di lingkungan teman sebayanya. Ide atau gagasan peserta didik akan lebih mudah muncul dengan menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan ceria. Setelah mengikuti pembelajaran dengan model kuantum simulatif yang berbantuan permainan monopoli, diasumsikan bahwa peserta didik akan mampu menyampaikan gagasan dan perasaannya dengan sistematis, logis, argumentatif, dan santun. Selain itu, diharapkan peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai kesantunan yang diperolehnya selama pembelajaran dalam perilaku sehari-hari.

Langkah-langkah pokok pembelajaran pada umumnya ada tiga, yaitu (1) pendahuluan, (2) kegiatan inti, dan (3) penutupan. Pendahuluan digunakan untuk menyiapkan peserta didik agar siap mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang utama dilakukan pada kegiatan inti, sedangkan penutupan digunakan untuk memperkuat hasil pembelajaran pada kegiatan inti.

Pendahuluan dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik agar betul-betul siap mengikuti proses pembelajaran. Paling tidak ada tiga hal yang dilakukan guru dalam pendahuluan ini, yaitu (1) mengondisikan kelas, (2) *appersepsi*, dan (3) menyampaikan pokok bahasan, tujuan, dan manfaat pembelajaran. Mengondisikan kelas dilakukan dengan cara mengucapkan salam, berdoa, melakukan presensi, dan lain-lain. Kegiatan *appersepsi* dilakukan dengan cara bertanya jawab tentang materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru dapat menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari pada pertemuan itu, tujuan, dan manfaatnya.

Kegiatan inti model pembelajaran kuantum simulatif yang berbantuan permainan monopoli dilaksanakan dengan tujuh langkah, yaitu (1) tumbuhkan minat, (2) amati dan alami, (3) namai, (4) perankan, (5) demonstrasikan, (6) ulangi, dan (7) rayakan. Kegiatan menumbuhkan minat belajar siswa dilakukan dengan menayangkan rekaman *audiovisual* tentang parodi kegiatan berbicara. Dengan

kegiatan ini suasana belajar menjadi menyenangkan. Setelah suasananya kondusif, peserta didik diajak mengamati kegiatan berbicara yang benar. Dalam kegiatan ini peserta didik diharapkan memperoleh pengetahuan tentang berbicara yang jelas, sistematis, logis, dan santun. Tidak hanya tahu, tetapi peserta didik juga diminta untuk mempraktikkan kegiatan berbicara sesuai dengan contoh yang diamatinya. Tahap berikutnya peserta didik diminta untuk menamai pengetahuan yang diperolehnya. Proses penamaan konsep ini berkaitan dengan komponen berbicara, etika berbicara, dan unsur diskusi beserta tugasnya. Kegiatan berikutnya adalah memerankan. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk bermain monopoli. Permainan monopoli ini disiapkan untuk melatih keterampilan berbicara. Untuk melihat kemampuan berbicara peserta didik, mereka diminta bermain simulasi pada tahap mendemonstrasikan. Peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan topik simulasi dan pembagian tugas perannya. Pada tahap ini guru melakukan pengamatan dan penilaian. Hasil pengamatan didiskusikan pada akhir kegiatan simulasi. Selanjutnya masuk pada tahap ulangi. Tahap ini digunakan untuk memberikan penguatan terhadap hasil belajar peserta didik. Langkah terakhir adalah rayakan sebagai apresiasi terhadap keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pada tahap penutupan guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi atas pembelajaran keterampilan berbicara yang telah dilakukan. Apa yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan pada proses pembelajaran berikutnya. Apa yang menjadi penghambat jalannya proses pembelajaran dapat dihilangkan atau dikurangi pada pembelajaran berikutnya. Pada tahap ini guru juga bisa mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.

Sistem sosial model pembelajaran kuantum simulatif bersifat demokratis dan edukatif. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh peserta didik, guru hanya sebagai pengarah dan pembimbing. Guru memosisikan dirinya sebagai pembimbing, fasilitator, inisiator, mediator,

motivator, dan narasumber dalam pembelajaran. Guru diharapkan memberikan bimbingan kepada peserta didik secara adil dalam pembelajaran. Selain sebagai pembimbing, guru juga sebagai fasilitator. Guru merancang media pembelajaran, menjelaskan tugas peserta didik, memberi umpan balik, dan melakukan penilaian. Saat guru bertindak sebagai inisiator tahap-tahap pengajaran dan penentu rangkaian aktivitas pembelajaran, guru harus bertanggung jawab melakukan kontrol pada peserta didik. Sebagai mediator guru dapat menjembatani kebutuhan peserta didik dengan sumber belajar. Ketika guru bertindak sebagai motivator, guru berupaya menumbuhkan semangat dan keberanian peserta didik menyampaikan gagasan dan pikirannya. Di samping itu, guru juga harus dapat bertindak sebagai narasumber yang baik, membantu kesulitan, dan mendampingi peserta didik dalam belajar.

Pengelolaan pembelajaran di dalam kelas menjadi tanggung jawab guru. Guru harus merancang interaksi antara berbagai unsur lingkungan belajar, antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, serta harus dapat memanfaatkan semua sarana yang tersedia di lingkungan belajar untuk memperdalam dan memperkuat hasil belajar. Pada awal pembelajaran, guru bertanya jawab dengan peserta didik. Guru membimbing peserta didik mengeksplorasi rekaman diskusi *audiovisual*. Guru mengajak peserta didik untuk memahami unsur-unsur diskusi, mekanisme diskusi, etika berdiskusi, dan etika berbicara. Guru memberikan umpan balik pada peserta didik agar termotivasi dan merasa dihargai. Proses dan hasil belajar peserta didik dinilai untuk menentukan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Kerja sama antarpeserta didik terjalin melalui kegiatan berdiskusi. Kegiatan diskusi yang dilakukan peserta didik dimulai dengan menentukan topik simulasi, menentukan pesan dalam simulasi, dan mempresentasikan simulasi kelompoknya. Dalam kelompok kecil teman sebaya peserta didik merasakan ada kenyamanan dalam belajar dan tidak merasa kesulitan. Mereka

dapat menyampaikan gagasan dalam kelompok kecil maupun dalam diskusi klasikal.

Sarana pendukung yang diperlukan untuk melaksanakan model ini meliputi alat, media, dan sumber belajar. Alat belajar yang digunakan dalam model ini adalah komputer, *in focus projector*, rekaman *audiovisual*, dan perangkat pendukungnya. Alat belajar ini digunakan untuk menayangkan rekaman *audiovisual* supaya peserta didik tumbuh minat belajarnya dan memperoleh gambaran yang jelas tentang kegiatan berbicara yang jelas, sistematis, logis, dan santun. Media yang digunakan dalam model ini adalah media permainan monopoli. Media ini digunakan sebagai sarana untuk melatih keterampilan berbicara peserta didik. Sumber belajar yang digunakan adalah buku pelajaran dan buku referensi yang sesuai, situs internet yang sesuai, dan guru. Buku pelajaran menjadi sumber belajar utama. Buku itu dapat diperkaya dengan situs-situs internet yang sesuai. Guru dapat menjadi narasumber ketika peserta didik mengalami kesulitan memanfaatkan sumber belajar yang lain.

Dampak instruksional model pembelajaran kuantum simulatif berbantuan permainan monopoli adalah peserta didik terampil menyampaikan gagasan, persetujuan, dan penolakan pendapat dengan jelas, sistematis, argumentatif, dan santun. Selain hasil belajar secara langsung, pembelajaran juga diharapkan memiliki dampak pengiring. Adanya pembimbingan dari guru menunjukkan adanya perhatian sehingga peserta didik merasa senang dan merasa dihargai oleh guru. Bimbingan dan arahan guru akan mendidik peserta didik untuk menyampaikan gagasan dan sanggahannya dengan santun. Selain itu, dari proses pembelajaran juga akan terbentuk nilai-nilai atau karakter berani (percaya diri), mandiri, santun, demokratis, dan menghargai orang lain. Pembelajaran yang nyaman dan dimulai dalam kelompok kecil di lingkungan teman sebaya membuat peserta didik terpupuk keberaniannya untuk menyampaikan gagasan, persetujuan, dan penolakan pendapat. Munculnya rasa berani akan menumbuhkan sikap mandiri. Kegiatan

diskusi akan melatih peserta didik untuk bersikap demokratis dan dapat menghargai orang lain.

Model pembelajaran kuantum simulatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara, telah diuji/dinilai oleh ahli pembelajaran dan ahli bahasa Indonesia dari Universitas Negeri Semarang. Validasi dilakukan oleh Prof. Subyantoro, M.Hum. dan Dr. Ida Zulaeha, M.Hum sebagai dosen ahli. Validasi praktisi pendidikan atau guru dilakukan

oleh Ibu Pitayani, S.Pd, guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Kesatrian 2 Semarang. Produk yang divalidasi dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu desain model dan perangkat model. Validasi oleh para ahli dan praktisi pendidikan dilakukan dengan cara memberikan skor pada masing-masing aspek penilaian. Hasil validasi ahli dan praktisi disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Model

Aspek penilaian	Rerata skor	Skor maksimal	Persentase (%)	Kategori
Model	3,86	5,00	77,2	Baik
Perangkat Model	4,11	5,00	82,2	Baik
Rerata	3,99	5,00	79,7	Baik

Berdasarkan data tabel 3 dapat dikemukakan bahwa rerata skor model berkategori baik dengan skor 3,99. Dengan skor maksimal 5, skor itu mencapai 79,7 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kuantum simulatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik SMP dapat diterima. Saran dan masukan dari validator diperhatikan dan ditindaklanjuti untuk merevisi model dengan perangkatnya. Setelah direvisi, model pembelajaran kuantum simulatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara ini diujicoba.

Keefektifan Model Pembelajaran Kuantum Simulatif

Keefektifan model pembelajaran kuantum simulatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik SMP dapat dilihat dari hasil uji coba model pada peserta didik kelas VIII SMP Kesatrian 2 Semarang. Uji produk akhir dilakukan untuk mengetahui produk itu layak dan memiliki keunggulan dalam praktik atau tidak. Pengujian dilaksanakan dalam bentuk desain eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok subjek penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang ditentukan berdasarkan hasil *pretest*. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dan kelompok kontrol tidak

diberi perlakuan. Perolehan nilai *pretest* dapat dilihat dalam tabel 4.

Tabel 4. Data Hasil Pretes

Nilai	Kelas				
	A	B	C	D	E
Tertinggi	80,00	80,00	80,00	86,70	93,30
Terendah	33,30	33,30	33,00	40,00	33,30
Rata-rata	55,71	58,19	55,77	58,77	59,09

Berdasarkan hasil *pretest* pada tabel 4 dapat dikemukakan bahwa nilai rata-rata kelas VIII A relatif sama dengan kelas VIII C. Hal itu dapat diasumsikan bahwa kemampuan peserta didik kelas VIII A relatif sama dengan peserta didik kelas VIII C. Berdasarkan hal itu, kelas VIII A ditetapkan sebagai kelompok kontrol dan kelas VIII C sebagai kelompok eksperimen. Kelompok kontrol diajak mempelajari kompetensi dasar menyampaikan persetujuan, sanggahan, dan penolakan pendapat dalam diskusi disertai dengan bukti atau alasan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kuantum simulatif yang berbantuan monopoli.

Proses pembelajaran diamati oleh tiga pengamat. Penilaian hasil belajar juga dilakukan oleh tiga orang. Masing-masing pengamat melakukan penilaian terhadap setiap peserta didik untuk semua aspek penilaian. Penilaian dari ketiga pengamat kemudian dirata-rata. Rekapitulasi rata-rata nilai masing-masing

responden untuk kelompok kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil Postes Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Nomor Responden	Perolehan Nilai	
	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
Nilai tertinggi	75,67	93,00
Nilai terendah	46,33	70,00
Nilai rata-rata	60,94	81,80

Nilai yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan uji-t. Uji t meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji keefektifan.

Hasil uji-t dapat diuraikan sebagai berikut. Dari hasil uji normalitas kelas kontrol diperoleh hasil perhitungan sebesar 7,2477, sedangkan dari daftar distribusi frekuensi chi kuadrat diperoleh nilai sebesar 7,81. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal karena. Dari hasil uji normalitas kelas eksperimen diperoleh hasil perhitungan sebesar 6,7557, sedangkan dari daftar distribusi frekuensi chi kuadrat diperoleh nilai sebesar 7,81. Dari uji normalitas itu dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen pun berdistribusi normal karena. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Data Hasil Uji Normalitas

Kelompok	χ^2 hitung	dk	χ^2 tabel	Keterangan	Simpulan
Kontrol	7,2477	3	7,81	χ^2 hitung < χ^2 tabel	H_0 diterima
Eksperimen	6,7557	3	7,81	χ^2 hitung < χ^2 tabel	H_0 diterima

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang berupa nilai hasil belajar mempunyai varians yang sama (homogen) atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas data akhir kelompok kontrol dan eksperimen diperoleh nilai sebesar 3,257. Berdasarkan daftar distribusi nilai chi kuadrat dengan $\alpha = 5\%$ atau taraf

kepercayaan 95% dan dk = 1 diperoleh diperoleh nilai t tabel sebesar 3,481. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mempunyai varians yang sama atau homogen karena t hitung lebih kecil dari t tabel. Hasil perhitungan itu dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Data Hasil Uji Homogenitas

χ^2 hitung	dk	χ^2 tabel	Kriteria	Simpulan
3,257	1	3,481	χ^2 hitung < χ^2 tabel	H_0 diterima

Uji perbedaan rata-rata antara kelompok kontrol dan eksperimen menggunakan uji satu pihak yaitu uji pihak kanan karena nilai varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama. Uji perbedaan yang dilakukan adalah uji perbedaan hasil pretes pada kelompok

eksperimen dan kontrol dan uji perbedaan hasil postes pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil uji perbedaan seluruh kelompok dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Data Hasil Uji Perbedaan Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Jenis uji perbedaan	Hasil uji perbedaan	Nilai t tabel	Keterangan
Pre Eksp-Kontrol	-0.0299	1.9910	Tidak sign. pada $\alpha = 0,05$
Post Eksp-Kontrol	15.6710	1.9910	Sign. pada $\alpha = 0,05$

Berdasarkan data tabel 8 dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut. Hasil

perhitungan uji perbedaan rata-rata (uji pihak kanan) nilai postes kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh nilai sebesar 15,6710.

Berdasarkan t tabel dengan taraf kesalahan 5% dan dk 2 diperoleh nilai sebesar 1,9910. Dengan demikian dapat ditentukan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Ini berarti bahwa rata-rata nilai postes kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kuantum simulatif lebih baik daripada rata-rata nilai postes kelompok kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran kuantum simulatif. Dengan kemampuan awal yang relatif sama, ternyata kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kuantum simulatif efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik SMP.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil wawancara dan pengamatan dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan pengembangan model pembelajaran kuantum simulatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik SMP. Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa kompetensi dasar yang diharapkan oleh besar guru dan peserta didik adalah menyampaikan persetujuan, sanggahan, dan penolakan pendapat dalam diskusi disertai dengan bukti atau alasan. Indikator pembelajaran disusun secara seimbang meliputi ranah kognitif, psikomotor, dan afektif dengan penekanan pada aspek psikomotor. Berkaitan dengan materi pembelajaran, sebagian besar guru dan peserta didik cenderung memilih materi-materi praktis dan dekat dengan lingkungannya. Materi yang dimaksud adalah mekanisme diskusi dan etika berbicara. Sebelum pembelajaran, guru perlu menyiapkan silabus, RPP, materi ajar, LKPD, dan pedoman penilaian. Proses pembelajaran yang diharapkan guru dan peserta didik adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator. Peserta didik dapat

belajar secara mandiri maupun berkelompok/berpasangan dengan saling bertukar ide dan saling mengoreksi. Penilaian keterampilan berbicara harapan guru dan peserta didik juga lebih menitikberatkan pada aspek psikomotor melalui penilaian unjuk kerja. Penilaian dapat dilakukan guru atau peserta didik dengan rubrik yang disiapkan guru. Untuk memperkuat hasil belajar, peserta didik diberi tugas mandiri sebagai upaya tindak lanjut. Adapun komponen dalam model pembelajaran yang dikembangkan meliputi tujuan dan asumsi, sintagmatik, sistem sosial, sistem reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan pengiring.

Prototipe model pembelajaran kuantum simulatif yang berbantuan permainan monopoli untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas VIII SMP terdiri atas tujuan dan asumsi, sintagmatik, sistem sosial, prinsip pengelolaan/reaksi, sistem pendukung, serta dampak instruksional dan pengiring. Model ini dilengkapi dengan perangkat pendukung berupa silabus, RPP, materi ajar, instrumen penilaian, dan media pembelajaran permainan monopoli. Berdasarkan hasil penilaian ahli dan praktis, model pembelajaran kuantum simulatif dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 79,7.

Dari uji keefektifan dengan menggunakan t -test diperoleh harga t_{hitung} sebesar 15.6710. Hasil itu lebih tinggi dari t_{tabel} dengan taraf kepercayaan 0,95 dan derajat kebebasan 2, yaitu sebesar 1.9910. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional dan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kuantum simulatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alek & H. Achmad H.P. 2010. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. 1999. *Quantum Learning*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- DePorter, Bobbi, Mark Reardon, Sarah Sinnge-Nourie. 2010. *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-*

- ruang Kelas*. terjemahan. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Rusli, Faris. 2014. *Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. <http://www.slideshare.net/jrsgodoy/6-metode-permainan-dalam-pembelajaran-bhs-indo>
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Subyantoro. 2009. *Pelangi Pembelajaran Bahasa Tinjauan Semata Burung Psikolinguistik*. Semarang: Unnes Press.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yule, George. 1996. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zulaeha, Ida. 2013. Innovation Models of Indonesian Learning in Multicultural Society dalam *Journal of Procedia-Social and Behavioral Sciences* 103, hlm. 506-514. www.sciencedirect.com
- Zulaeha, Ida. 2016. *Teori, Model, dan Implementasi Pembelajaran Menulis Kreatif*. Semarang: UNNES Press.